

SYLABUS
DOTYCZY CYKLU KSZTAŁCENIA 2025/26-2028/29
ROK AKADEMICKI 2025/26

1. PODSTAWOWE INFORMACJE O PRZEDMIOCIE

Nazwa przedmiotu	<i>Wstęp do informatyki</i>
Kod przedmiotu*	
Nazwa jednostki prowadzącej kierunek	<i>Instytut Informatyki, Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych</i>
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	<i>Instytut Informatyki, Wydział Nauk Ścisłych i Technicznych</i>
Kierunek studiów	<i>Informatyka i ekonometria</i>
Poziom studiów	<i>studia pierwszego stopnia</i>
Profil	<i>praktyczny</i>
Forma studiów	<i>studia stacjonarne</i>
Rok i semestr/y studiów	<i>rok I, sem. I</i>
Rodzaj przedmiotu	<i>przedmiot podstawowy</i>
Język wykładowy	<i>polski</i>
Koordynator	<i>dr hab. Paweł Drygaś, prof. UR</i>
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	<i>dr hab. Paweł Drygaś, prof. UR</i>

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
1	20			30					3

1.2. Sposób realizacji zajęć

☒ zajęcia w formie tradycyjnej

☐ zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3. Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

zaliczenie z oceną

2. WYMAGANIA WSTĘPNE

Wiadomości z matematyki i informatyki z zakresu szkoły średniej.
--

3. CELE, EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE I STOSOWANE METODY DYDAKTYCZNE

3.1 Cele przedmiotu

C ₁	Zapoznanie studentów z podstawami teorii informacji i systemów kodowania; wskazanie przykładowych obszarów zastosowań.
C ₂	Zapoznanie studentów z podstawami arytmetyki maszyn cyfrowych.
C ₃	Wprowadzenie do algebry Boole'a i informatycznych zastosowań funkcji boolowskich; logika maszyn cyfrowych.
C ₄	Zapoznanie studentów z podstawowymi pojęciami i metodami algorytmiki oraz formalnymi podstawami języków programowania.
C ₅	Informacyjne zapoznanie z problematyką niesekwencyjnych systemów liczących i zastosowaniami informatyki.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Student zna i rozumie pojęcia i metody rozwiązywania zadań informatycznych dotyczących elementów teorii informacji, kodowania, kryptografii. Posiada uporządkowaną wiedzę nt. rozwoju tej teorii.	K_Wo1
EK_02	Student posiada uporządkowaną wiedzę na temat wybranych zagadnień z zakresu techniki cyfrowej i architektury systemów komputerowych, takich jak arytmetyka i logika komputerów oraz współbieżności.	K_Wo2
EK_03	Student zna i wyznacza entropię informacyjną oraz kody z kontrolą parzystości, zwarty.	K_Wo2
EK_04	Student potrafi określić cechy dobrych algorytmów oraz elementy zagadnienia poprawności algorytmów.	K_Uo1
EK_05	Student potrafi planować proces rozwiązywania problemów i wizualizować go w postaci schematów blokowych. Potrafi stosować przekształcanie funkcji boolowskich w wybranych zastosowaniach (np. minimalizacji takich funkcji) oraz projektować proste układy logiczne.	K_Uo6
EK_06	Student docenia znaczenie wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych, uznawania potrzeby zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu oraz potrafi prowadzić z nimi dialog ukierunkowany na pozyskanie potrzebnej wiedzy	K_Ko2

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

1. Informatyka, informacja, kodowanie: podstawowe pojęcia ilościowej teorii informacji C. Shannona, przykładowe kody (ze szczególnym uwzględnieniem kodów binarnych); przykłady zastosowań wybranych kodów.
2. Arytmetyka maszyn cyfrowych: pozycyjne systemy liczbowe, konwersje zapisów liczb, stało- i zmiennopozycyjny sposób zapisu liczb na skończonej liczbie miejsc, załamane się własności działań arytmetycznych dla liczb reprezentowanych na skończonej liczbie miejsc, kody maszynowe liczb (kody znak-moduł prosty, znak-moduł odwrotny, uzupełnieniowy do 2), sumator dwójkowy.
3. Logika maszyn cyfrowych: podstawowe pojęcia logiki, postać normalna wyrażeń logicznych, zastosowanie logiki dwuwartościowej w maszynach cyfrowych.
4. Elementy algorytmiki: algorytmy i sposoby ich przedstawiania, konwencja notacyjna, struktury algorytmów (liniowe, z rozgałęzieniami, iteracyjne, rekurencyjne), własności algorytmów (poprawność, złożoność i efektywność), algorytmy rekurencyjne.
5. Procesy współbieżne: funkcje systemu operacyjnego, procesy i wątki, synchronizacja procesów współbieżnych, podstawowe problemy współbieżności (problemy wzajemnego wykluczania, producentów i konsumentów, czytelników i pisarzy, pięciu filozofów).

B. Problematyka ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, zajęć praktycznych

1. Informatyka, informacja, kodowanie: utrwalenie poprzez przykłady pojęcia informacji i pojęć pokrewnych. Obliczanie ilości informacji, entropii źródła, obliczanie średniej długości słowa kodowego, redundancji kodu.
2. Wybrane kody (w tym binarne) i elementy szczególne kodów: kod jednoznaczny, zwarty, z kontrolą parzystości, samokorygujący, Graya, kod kreskowy, QR kod; cyfra kontrolna kodu.
3. Arytmetyka maszyn cyfrowych: zapisywanie (odczytywanie) liczb całkowitych i ułamkowych w systemach pozycyjnych o różnych podstawach, wykonywanie podstawowych

operacji arytmetycznych w tych systemach, kodowanie liczb kodami maszynowymi, sumowanie ułamków właściwych w sumatorach z przeniesieniem i bez, podstawowe operacje arytmetyczne na liczbach zmiennoprzecinkowych.
4. Logika maszyn cyfrowych: wyrażenia logiczne, postaci normalne, minimalizacja wyrażen, przykłady zastosowań wyrażen logicznych do opisu działania i wyznaczania struktur układów przełączających.
5. Elementy algorytmiki: formułowanie i zapis algorytmów dla prostych problemów, schematy blokowe algorytmów o różnych strukturach, przykłady analizy i weryfikacji własności algorytmów.

3.4 Metody dydaktyczne

wykład: wykład z prezentacją multimedialną

ćwiczenia: praca w grupach i indywidualna - rozwiązywanie zadań, dyskusja

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów uczenia się (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Forma zajęć dydaktycznych (w, ćw, ...)
Ek_01	kolokwium, obserwacja w trakcie zajęć	w, lab
Ek_02	kolokwium, obserwacja w trakcie zajęć	w, lab
Ek_03	kolokwium, obserwacja w trakcie zajęć	w, lab
Ek_04	obserwacja w trakcie zajęć	w, lab
Ek_05	kolokwium, obserwacja w trakcie zajęć	lab
Ek_06	obserwacja w trakcie zajęć	w, lab

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich założonych efektów uczenia się. Ocena z ćwiczeń obliczana jest wg wzoru: $0,5 * \text{ocena z pierwszego kolokwium} + 0,5 * \text{ocena z drugiego kolokwium}$ gdzie kolokwium 1 obejmuje zagadnienia z zakresu ilościowej teorii informacji oraz stosowania kodów binarnych; kolokwium 2 obejmuje zagadnienia z zakresu arytmetyki i logiki maszyn cyfrowych oraz projektowania i prezentowania algorytmów w postaci schematów blokowych. Ocena z ćwiczeń wyznaczana jest następująco: Niedostateczny – uzyskano < 50% punktów możliwych do zdobycia Dostateczny – uzyskano [50%; 60%) punktów możliwych do zdobycia Dostateczny plus - uzyskano [60%; 70%) punktów możliwych do zdobycia Dobry – uzyskano [70%; 80%) punktów możliwych do zdobycia Dobry plus - uzyskano [80%; 90%) punktów możliwych do zdobycia Bardzo dobry – uzyskano co najmniej 90% punktów możliwych do zdobycia. Dodatkowo w przypadku uzyskania oceny pozytywnej istnieje możliwość podniesienia oceny za aktywność podczas zajęć (1 aktywność odpowiada 1 pp) Warunkiem zaliczenia wykładu jest pozytywna ocena z ćwiczeń.

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny z harmonogramu studiów	50
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	1
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta	25

(przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	
SUMA GODZIN	75
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	3

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	-
zasady i formy odbywania praktyk	-

7. LITERATURA

Literatura podstawowa:	
1.	W.M. Turski, Propedeutyka informatyki. Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1981.
2.	J. Lembas, R. Kawa, Wstęp do informatyki, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2018.
3.	M. Cichy, J. Nomańczuk, S. Szpakowicz, Zbiór zadań z propedeutyki informatyki. Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1977.
4.	T. Łuba, G. Borowik, Synteza logiczna, Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, Warszawa 2015.
5.	M. Sysło, Algorytmy. Helion, 2016
Literatura uzupełniająca:	
1.	M. Ben-Ari, Podstawy programowania współbieżnego. Wydawnictwa Naukowo –Techniczne, Warszawa 1989.
2.	D. Harel, Rzecz o istocie informatyki. Algorytmika. Wydawnictwa Naukowo –Techniczne, Warszawa 1992.
3.	W. Majewski, Układy logiczne. Wydawnictwa Naukowo – Techniczne, Warszawa 1976.
4.	Z. Suraj, T. Rumak, Algorytmiczne rozwiązywanie zadań i problemów. Wyd. Oświatowe FOSZE, Rzeszów 1995.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej